

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Podstawy grafiki użytkowej do korekty (do jest tylko laboratorium)!

Kod przedmiotu: GS_18

Rodzaj przedmiotu: podstawowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 2

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 24 (12 + 12);

laboratorium/ćwiczenia – 50 (25 + 25);

Forma niestacjonarna

wyklady – 16 (8+ 8);

laboratorium /ćwiczenia– 35 (20 + 15);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 6 (3 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest:

- kształtowanie świadomości plastycznej, umiejętności celowego, odpowiedniego dla tematu posługiwania się elementami graficznymi, plastyczna interpretacja pojęć;
- budowanie zasobu doświadczeń kreatywnych dotyczących posługiwania się środkami odpowiednimi do tworzonego komunikatu wizualnego;
- przyswojenie wiedzy z zakresu podstawowych form projektowych oraz technik realizacyjnych niezbędnych dla rozwiązywania zagadnień projektowych;
- przygotowanie do dalszej edukacji projektowej w ramach pracowni kierunkowych i specjalistycznych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Rysunek użytkowy, Kompozycja, Malarstwo, Liternictwo i typografia, Fotografia.

Wymagana jest podstawowa znajomość komputerowych programów graficznych.

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

Obraz jako medium komunikowania. Elementy formy dzieła współtworzące komunikat. Tekst i obraz jako nośnik informacji, Układ typograficzny jako kompozycja graficzna. Połączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w obszarze formy użytkowej.

Wykaz tematów wykładów:

1. kompozycja graficzna jako komunikat wizualny
 2. znaczenie i wrażenie
 3. kompozycja – wzajemne relacje elementów
 4. „pusta” przestrzeń
 5. projektowanie graficzne – zadania projektanta
 6. dziedziny projektowania
 7. elementy stylu, styl w projektowaniu
 8. wpływ technologii na formę
 9. grafika, fotografia, collage
 10. historia znaku
 11. znak, symbol, logotyp, znak firmowy
 12. piktogram – systemy informacji wizualnej
 13. psychologiczny i kulturowy odbiór koloru
 14. historia pisma
 15. tekst jako kompozycja graficzna
 16. layout, szkielet kompozycyjny publikacji
 17. relacje między tekstem, a obrazem
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacji multimedialnych.
 - Wykłady o charakterze informacyjnym, problemowym i konwersatoryjnym.
 - **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Warunkiem zaliczenia przedstawienie pracy własnej na przeglądzie zaliczeniowym
 - **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2004
 2. Gombrich E.H. Zmysł porządku O psychologii sztuki dekoracyjnej, Universitas, 2009
 3. Ambrose Gavin , Harris Paul, Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, 2008
 4. Zeegen Lawrence, Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008

5. Adams Sean & Morioka Noreen, LOGO DESIGN WORKBOOK, Rockport 2004

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. John Berger, Sposoby Widzenia, Aletheia, 2009
2. R. L. Gregory, Oko i mózg. Psychologia widzenia PWN 1971
3. Albert T. Hall Ukryty wymiar Muza S.A.. Warszawa 1997
4. pisma o projektowaniu: 2+3D, Typo, Print, Eye, Komunikation Art.
5. <http://www.smashingmagazine.com>

b) Laboratorium / Ćwiczenia

• **Treści programowe:**

1. pojęcia przeciwstawne
2. tło - obiekt
3. synteza formy - piktogram
4. ekspresja obiektu – ekspresja przedstawienia
5. tekst jako grafika
6. ilustracja jako interpretacja
7. metafora - plakat
8. znak graficzny i tekst – logotyp, znak firmowy
9. 4 strony – projekt artykułu

• **Metody dydaktyczne:**

- Realizacja samodzielnych prac podczas zajęć, których rezultaty będą korygowane na bieżąco przez prowadzącego,
- Prezentacje przypadków,
- Dyskusja.

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi projektami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.

• **Wykaz literatury podstawowej:**

- Jak dla wykładu.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	24
	Czytanie wskazanej literatury	16
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium/	Kontakt z nauczycielem	50

ćwiczenia	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowej	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	24
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium/ ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	35
	Projekt indywidualny	40
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowej	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 74
 - Liczba punktów ECTS – 3,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 3,6

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 51
 - Liczba punktów ECTS – 2,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 35
 - Liczba punktów ECTS – 3,6

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_18_W1	Zna współczesne tendencje w grafice użytkowej oraz zjawiska kształtujące współczesną grafikę użytkową	K_W01
GS_18_W2	Posiada wiedzę z zakresu podstawowych form projektowych oraz technik realizacyjnych niezbędnych dla rozwiązywania zagadnień projektowych	K_W01, K_W02
GS_18_W3	Opanował wiedzę pozwalającą na plastyczną interpretację pojęć	K_W01, K_W03, K_U09
GS_18_U1	Posiada umiejętność celowego, odpowiedniego dla tematu posługiwania się elementami graficznymi	K_W01, K_W03, K_U01, K_U03, K_U08, K_U10, K_K04
GS_18_U2	Potrafi posługiwać się środkami odpowiednimi do tworzonych komunikatu wizualnego	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_U08, K_U10
GS_18_K1	Jest przygotowany do dalszej edukacji projektowej w ramach pracowni kierunkowych i specjalistycznych	K_U01, K_U03, K_U08, K_K04
GS_18_K2	Rozumie konieczność stałego rozwoju oraz dbałość o zachowanie etycznych i prawnych standardów	K_K07

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_18_W1	v		Przegląd zaliczeniowy
GS_18_W2	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_W3	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_U1	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_U2		v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_K1	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_K2	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_18_W1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_18_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_18_W3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_K2	Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.